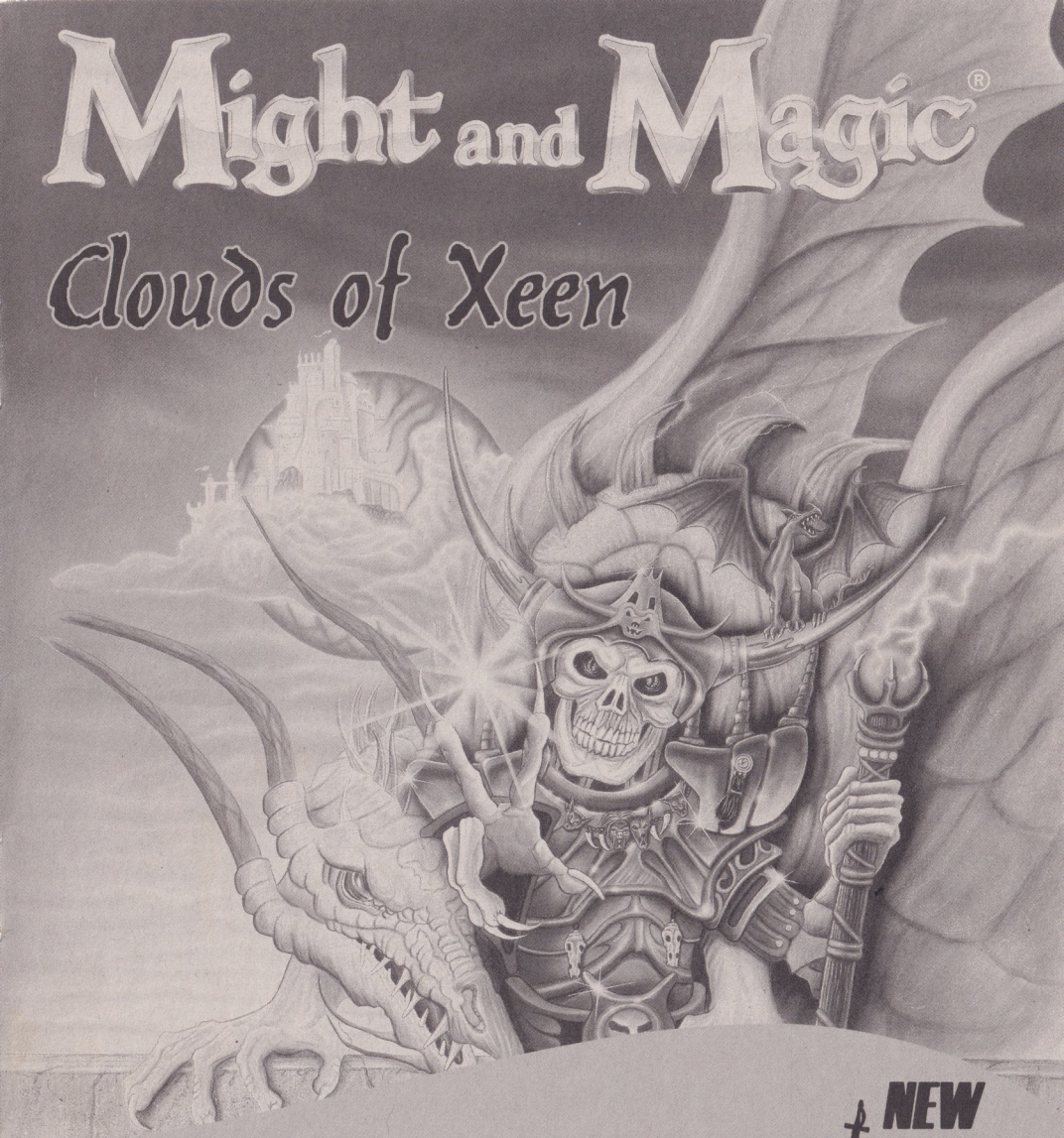
Might and Magic®

Clouds of Xeen



NEW WORLD COMPUTING™

INHALT

Einleitung: Der Sechste Spiegel	5
Hilfen für Rollenspielanfänger	12
Erstellen der Charaktere	16
Rassen und Klassen der Charaktere	18
Die Zusammenstellung der Party	23
Der Abenteuermodus	25
Das Steuermenü	30
Das Personenfenster	31
Aufgaben, Gegenstände & Notizen	34
Das Gepäckmenü	34
Talente	37
Der Kampfmodus	38
Zaubersprüche	40
Wichtige Orte	42
Karte von Vertigo	43

Einleitung:
Der Sechste Spiegel

Mit einem kleinen Kreis ausgewählter Freunde sitzt Ihr im Gasthaus von Vertigo, um die Ereignisse der letzten paar Monate zu besprechen. Euer Gespräch bewegt sich um verschiedene Themen, zwischendurch immer wieder von einem Schluck Bier unterbrochen. Aber das Hauptthema sind die lebhaften, immer wiederkehrenden Träume, die Ihr alle seit Monaten habt.

Der erste erschien wie ein Alptraum, furchterregend in seiner Klarheit und Intensität. Ihr träumtet alle, daß Crodo, der Berater des Königs zu Euch spreche. Es klang, als wenn er weit entfernt und seine Worte an jemand anderes gerichtet wären:

Diese Nachricht ist kein Traum. Es tut mir leid, euren Schlaf auf diese Weise zu stören, aber es gibt für mich keinen anderen Weg, zu euch zu sprechen. Vor ein paar Monaten erschien am Hofe ein Mann. Er behauptete, er sei Roland, der verschollene Bruder des König Burlock. Roland ging vor vielen Jahren auf eine Mission zum Berg Feuerstein, um dort nach dem legendären 'Land unter dem Land' zu suchen.

Daß Roland nach all diesen Jahren zurückkehrte, war eine gute Neuigkeit für den König, aber ich hatte meine Bedenken. Wo ist Roland die ganze Zeit gewesen? Und warum ist er nicht schon früher zurückgekehrt?

Mißtrauisch hörte ich ihm zu, wie er Geschichten erzählte. Alte Legenden über antike Schätze und Machwerke fremder Mächte. Das Artefakt, über das Roland am meisten zu sagen wußte, war der Sechste

Spiegel. Durch diesen Spiegel konnte man hindurchsteigen, wie durch die anderen magischen Spiegel. Dieser war jedoch so hergestellt, daß man ihn tragen konnte, und deshalb hatte er keinen Namen. Daß Roland von diesem Spiegel besessen war, wurde mit der Zeit immer klarer, aber der König schien dies nicht zu bemerken. Schlimmer noch, König Burlock fing an, Expeditionen für die Suche nach dem verlorenen Spiegel zu finanzieren. Viele mutige und starke Abenteurer begaben sich auf diese Suche, aber keiner hatte Erfolg. Trotz dieser ständigen Niederlagen brachte Roland den König dazu, weiterzumachen.

Als die Suche hektischer wurde, vernachlässigte der König nach und nach seine Regierungsaufgaben. Seine Gesundheit ließ nach, seine Diener verließ das Pflichtbewußtsein, und die königliche Schatzkammer wurde leerer und leerer. Ich fühlte, daß ich etwas unternehmen mußte, und zwar sehr bald. Ich beschloß, eine Nacht darüber zu schlafen und am Morgen mit dem König zu sprechen.

In ebendieser Nacht erwachte ich von dem eisigen Hauch dunkler Magie, die ganz in meiner Nähe angewandt wurde. Ich erhob mich aus meinem Gemach, wickelte mich in meine Roben und schritt leisen Fußes in die Eingangshalle. Von dort konnte ich gedämpfte Geräusche wahrnehmen, die aus Rolands Räumen drangen. Vorsichtig schlich ich mich an seine Tür und blickte durch das Schlüsselloch.

Zu meinem Erschrecken sah ich Roland, wie er mit überkreuzten Beinen auf dem Boden saß und in einer Hand ein schwarzmagisches Beschwörungsbuch hielt. Aus einem Holzkohlepentagramm auf dem Boden stieg das Abbild eines üblen Geistes auf. Er hatte die Gestalt eines Ritters; sein Helm war gehörnt. Roland sprach mit ihm in einer Zunge des Bösen, die ich nicht verstand.

Ich muß wohl ein Geräusch gemacht haben, denn Roland drehte sich abrupt um und starrte zur Tür. Sofort trat ich zur Seite, und das war gut, denn plötzlich flog die Tür aus den Angeln und zerbrach an der gegenüberliegenden Wand. Aus lauter Angst um mein Leben begann ich, zu rennen. Ich rannte, so schnell meine alten Knochen mich trugen, rannte, als wenn mir die Kräfte der Hölle auf den Fersen wären.

Und das waren sie in der Tat! Als ich um die erste Ecke des Ganges bog und um Hilfe schrie, verfehlte mich eine Explosion von Rolands eiskalter Magie nur um ein Haar. Er verfolgte mich durch die großen Hallen von Burlocks Schloß, durch unbenutzte Räume, in denen sich der Staub sammelte und durch Waffenkammern, voll mit rostenden Kriegsutensilien. Ich bog um die nächste Ecke und fand mich in einer Sackgasse wieder, aus der es kein Entkommen gab.
Voller Verzweiflung wendete ich mein Gesicht ab und baute meine magische Verteidigung auf, obwohl ich wußte, daß er stärker war als ich. Roland kam um die Ecke und blieb stehen, als er sah, daß ich nicht entfliehen konnte. Er hob seine Hände über den Kopf, um einen magischen Angriff vorzubereiten, lächelte mich an und sagte: „Was ist los, Crodo? Hast du Angst vor dem, was du sahst?“ Roland kam langsam auf mich zu. „Verrückter alter Mann! Deine Angst vor der Magie, die du nicht verstehst, ist eine Schande für die Mannen meines Berufes.“
„Ich verstehe die böse Magie gut, Roland“, sagte ich hoffnungslos, ließ meine Schultern hängen und senkte meinen Kopf. „Ich habe keine Hoffnung, gegen solche Stärke zu gewinnen.“ Nach diesen Worten seufzte ich und sammelte meine gesamten Energien für einen guten Schlag. Ich blickte zu Roland auf, der immer noch lächelte, seufzte noch einmal und schleuderte meinen Zauber. Die Wucht des Zauberspruchs 'Tanzende Klingen' ließ mich gegen die Wand zurückprallen.
Weil er nicht mit diesem Angriff gerechnet hatte, schaffte es Roland nicht, diesen Spruch abzuwehren. Die Klingen schnellten aus meinen Händen hervor und zerschnitten das Fleisch an seinem Körper. Die Hoffnung keimte wieder in mir auf, als ich sah, welchen Schaden ich ihm zugefügt hatte. Doch schnell wurde ich wieder von Verzweiflung gepackt, da er nach dem Angriff immer noch auf seinen Beinen stand.

Fleischfetzen hingen von seinem grinsenden Schädel und sein verbliebenes Auge starrte mich unverhohlen an. Da wußte ich, daß Roland ein Untoter war und ich ihn nicht vernichten konnte.
„Wer bist du?“ keuchte ich, auf das Wesen vor mir starrend.
„Lord Xeen“, sagte das Monster. „Nenne mich Lord Xeen, König der Welt, denn das werde ich schon sehr bald sein!“
„König Burlock...“, fing ich an.
„... wird das tun, was ihm befohlen wurde“, beendete Xeen den Satz. „Insbesondere, wenn er DICH nicht mehr um sich hat und du ihm keine üblen Ratschläge mehr geben kannst!“
Dem war nichts mehr hinzuzufügen. Xeen machte mit seiner rechten Hand eine seltsame Geste und ballte dann seine Faust. Ich fühlte einen Druck auf meinem Verteidigungszauber und auf meinem Kopf, der schnell unerträglich wurde. Plötzlich umgab mich Dunkelheit, und von da an weiß ich nichts mehr.
Als ich aufwachte, fand ich mich in diesem Turm wieder, der auf einer Insel steht. Von meinem Fenster aus kann ich König Burlocks Schloß sehen, das hinter dem Wasser liegt. Jeden Tag sehe ich Gruppen, die das Schloß verlassen, um nach dem Spiegel zu suchen, und ich frage mich, ob der König weiß, was 'Roland' ist, oder wo ich bin. Es gibt nur einen Ort auf der Welt, von dem aus man einen solchen Ausblick hat wie ich hier. Und das ist Baron Darzogs Turm.
Aufgrund der Materialien, die für den Bau dieses Raumes benutzt wurden, in dem ich mich befinde, kann ich meine Magie nicht zur Flucht einsetzen. Das einzige, was mir möglich ist, ist der Versuch, diese Träume auszusenden und zu hoffen, daß jemand sie empfängt und darauf reagiert. Ich weiß nicht, für welche Zwecke Lord Xeen den Spiegel haben will, aber es kann nichts Gutes sein. Ich fürchte den Ruin des

Reiches, sollte er Erfolg haben. Ihr seid die einzigen Menschen in der Welt, die die Macht und die Möglichkeiten besitzen, eine Waffe zu schaffen, mit deren Hilfe Lord Xeen in den Laboratorien in Neuburg vernichtet werden kann. Ihr müßt euch beeilen! Wenn Lord Xeen entdeckt, was ihr vorhabt, wird er euch vernichten.
Und so endet der Traum.

Dieser Traum wiederholte sich mehrere Male über einen Zeitraum von etwa zwei Monaten. Danach kam er nie wieder. Einen Tag, nachdem Ihr diesen Traum das letzte Mal hattet, wurde Neuburg von einem Blitz aus dem Himmel zerstört, und alle Einwohner wurden getötet. Jeder einzelne von Euch begriff, daß er vielleicht die einzige überlebende Person war, die diese Nachricht bekam. Wenn Ihr nichts unternehmen würdet, dann würde es niemand tun. So habt Ihr alle Eure Arbeit aufgegeben und seid nach Vertigo gereist. Hier habt Ihr Euch getroffen, und hier könnt Ihr Euch im Kampf und in der Magie üben.
Ihr redet noch bis tief in die Nacht, mit Aufregung und Nervosität in den Stimmen. Als das Gespräch langsam verebbt, macht Ihr Euch alle für die Nacht bereit und kommt überein, daß morgen der Tag sein wird, an dem Ihr Euer Abenteuer beginnt...

Eine Einführung ins Rollenspiel

Zu Beginn des Spiels werden Sie vor die Entscheidung gestellt, ob Sie das Spiel als Kämpfer oder als Abenteurer spielen wollen. Wenn Sie den Abenteurer-Modus wählen, werden Sie im Spiel nicht so oft kämpfen müssen. Haben Sie diese Entscheidung einmal getroffen, dann können Sie sie nicht mehr rückgängig machen, es sei denn, Sie starten ein neues Spiel.

Wenn Sie in der Welt der Rollenspiele neu sind, dann sollten Sie die folgenden Absätze lesen, bevor Sie das Spiel beginnen. Sollten Sie es jedoch nicht erwarten können, sich ins Abenteuer zu stürzen, dann starten Sie es sofort, und benutzen Sie die folgenden Kapitel als Nachschlagewerk, sofern Sie Fragen haben oder Probleme auftauchen.

In Might and Magic IV, Clouds of Xeen, werden Sie (der Spieler) durch eine Gruppe von sechs Personen (Charaktere) vertreten. Zu Beginn des Spiels stehen Sie mit sechs vorgefertigten Charakteren vor dem Gasthaus der Stadt Vertigo. Das Gasthaus ist der Ort, an dem Sie Ihre Gruppe (Party genannt) neu zusammenstellen, neue Charaktere schaffen, Gerüchte hören, um Rat fragen und Nahrung kaufen können. Wenn Sie nicht mit der vorgefertigten Party spielen wollen, dann müssen Sie das Gasthaus betreten. Sobald Sie sich dort ins Gästebuch eingetragen haben, wird der Gastwirt Ihnen die oben genannten Möglichkeiten zur Verfügung stellen. Näheres zur Charakter-Erstellung gibt es in dem entsprechenden Kapitel dieses Handbuchs.

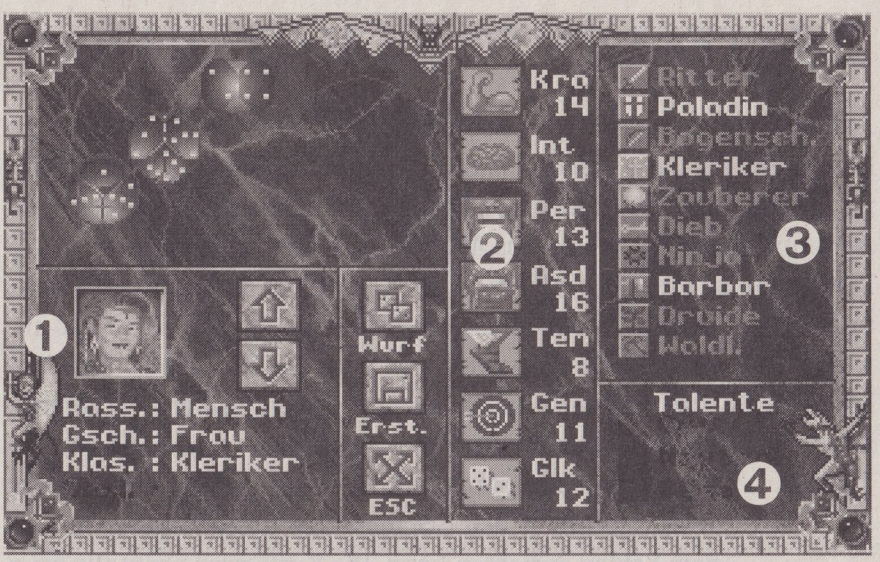
Jeder Charakter hat einen Namen und einen Beruf. Außerdem wird sein Wesen von bestimmten Charakterwerten beeinflußt, wie zum Beispiel

Stärke und Intelligenz. Der wahrscheinlich wichtigste Charakterwert für alle Personen ist die Anzahl der Trefferpunkte (TP). Dieser Wert beschreibt, wie viele Treffer ein Charakter im Kampf abbekommen kann, bevor er bewußtlos wird. Dies geschieht, sobald die Trefferpunkte im Minusbereich sind. Wird ein Charakter getroffen, während er bewußtlos ist, dann stirbt er. Zu Beginn des Spiels kann eine Person zwischen 1 und 20 TP haben. Da ein durchschnittlicher Schlag mit einem Schwert aber schon 6 TP abzieht, kann ein schwacher Charakter schon mit einem oder zwei Schlägen getötet werden.

Ein weiterer wichtiger Wert ist die Stufe des Charakters. Während des Spiels sammelt ein Charakter Erfahrungspunkte, indem er Monster besiegt und Rätsel löst. Sobald er genügend Erfahrungspunkte (EP) gesammelt hat, kann er ein Trainingslager aufsuchen und dort auf eine höhere Stufe gelangen. Mit der Stufe erhöhen sich auch die Trefferpunkte und die Geschicklichkeit im Kampf.

Zwischen den vielen Abenteuern in der Wildnis werden Sie auch Gelegenheit haben, die zivilisierten Gebiete des Landes zu erforschen. Es gibt sehr viele verschiedene Orte, die Sie besuchen können, aber am häufigsten werden Sie sich in Städten aufhalten. Dort finden Sie Schmieden, in denen Sie bessere Waffen erwerben können, Gilden, in denen Sie neue Zaubersprüche lernen können und Tempel, in denen Sie verwundete und verfluchte Charaktere heilen können.

Auf jemanden, dem das Rollenspiel bisher fremd war, kann das Spiel eventuell am Anfang etwas verwirrend wirken. Deshalb haben wir unser Bestes getan, das Spiel einfach und leicht erlernbar zu machen. Starten Sie am besten zuerst ein Probespiel, in dem Sie ein wenig herumexperimentieren können. So werden Sie schnell einen Eindruck davon gewinnen, was Sie zu tun haben, um voranzukommen.



Erstellung eines Charakters:

1. **Charakterportrait** Zeigt ein Bild des Charakters, seine Rasse, sein Geschlecht und seine Klasse. Mit den beiden Pfeilsymbolen kann man andere Charakterportraits auswählen.
2. **Die Attribute** Hier können Sie eine Liste der Eigenschaften des Charakters sowie ihrer Ausprägung sehen. Mit dem Wurf-Symbol können neue Werte erwürfelt werden. Zum Tausch zweier Werte müssen diese nacheinander angewählt werden.
3. **Die Klassen** Eine Liste der zehn möglichen Klassen, die ein Charakter annehmen kann. Alle Klassen, die der Charakter aufgrund seiner Attribute annehmen kann, werden farblich hervorgehoben.
4. **Liste der Talente** Zeigt die Talente, die der ausgewählte Charakter vom Beginn des Spiels an besitzt.

ERSTELLEN DER CHARAKTERE

Am Anfang des Spiels teilt Ihnen der Computer sechs vorgefertigte Charaktere zu. Diese vorgegebenen Charaktere zeigen eine gute Kombination von Fähigkeiten und Ausrüstung, die es Ihnen erlaubt, sich ohne Änderungen der Charaktere ins Abenteuer zu stürzen.

Die Erstellung eines Charakters ist einfach. Gehen Sie in das Gasthaus, und tragen Sie sich ins Gästebuch ein. Wenn Sie danach 'Erstellen' anwählen, wird das Menü angezeigt, mit dem Sie Charaktere erstellen können. Sie können dort untereinander sieben Symbole erkennen, neben denen Abkürzungen stehen, die im folgenden erklärt werden.

Kra: Kraft ist ein Hauptattribut der Ritter und Paladine. Dieser Wert beschreibt den Schaden, den der Charakter mit einem Schlag anrichten kann. Die Kraft wird ebenfalls beim Einschlagen von Türen oder beim Heben oder Zerstören von Gegenständen als Maß herangezogen.

Int: Der Intellekt ist ein Hauptattribut der Schützen, Zauberer, Druiden und Waldläufer. Durch diesen Wert wird bestimmt, wie viele Spruchpunkte (SP) der Charakter besitzt, wenn er einer dieser Klassen angehört.

Per: Die Persönlichkeit ist ein Hauptattribut der Kleriker, Druiden, Waldläufer und Paladine. Mit Hilfe dieses Wertes wird die Anzahl der Spruchpunkte festgelegt, die der Charakter besitzt, wenn er einer dieser Klassen angehört.

Asd: Die Ausdauer ist ein Hauptattribut der Paladine, Barbaren und Waldläufer. Dieser Wert hilft bei der Bestimmung der Trefferpunkte, die der Charakter besitzt.

Tem: Tempo ist ein Hauptattribut der Ninjas und der Waldläufer. Jedes Wesen (auch ein Monster) legt eine gewisse Schnelligkeit an den Tag. Wenn der Tempowert Ihres Charakters den eines Gegners überragt, dann kann Ihr Charakter bei einem Kampf zuerst zuschlagen.

Gen: Die Genauigkeit ist ein Hauptattribut der Ninjas und der Waldläufer. Dieser Wert bestimmt die Trefferquote eines Charakters bei Angriffen. Dies gilt sowohl für den Umgang mit Waffen als auch mit Zaubersprüchen.

Glk: Das Glück ist das Hauptattribut der Diebe. Glück erhöht die Chancen, einen feindlichen Zauberspruch abzuwehren oder eine Falle zu vermeiden.

In der linken unteren Ecke des Bildschirms sehen Sie ein Bild Ihres Charakters. Wenn Sie ein anderes Bild haben wollen, dann wählen Sie mit den Cursor-Tasten (hoch / runter) eines aus. Abhängig von dem Bild ändern sich auch Rasse und Geschlecht Ihres Charakters.

Rechts von den Attributen finden Sie eine Auflistung der zehn Klassen, denen ein Charakter angehören kann. Wenn der Wert des entsprechenden Hauptattributs hoch genug ist, dann wird die jeweilige Klasse, die er damit annehmen kann in der Liste hervorgehoben.

Wenn die gewünschte Klasse noch nicht hervorgehoben ist, dann können Sie entweder neue Werte für die Attribute auswürfeln (Wurf) oder die vorhandenen Werte untereinander tauschen. Dazu brauchen Sie nur nacheinander die beiden Attribute einmal anwählen.

Mit den Cursor-Tasten (links / rechts) können Sie sich dann die gewünschte Klasse heraussuchen und mit [ENTER] anwählen. Um den Charakter dann endgültig zu akzeptieren, müssen Sie 'Erstellen' anwählen. Der Computer wird Sie dann abschließend nach einem Namen für den Charakter fragen.

Rassen und Klassen der Charaktere

Jeder Charakter gehört einer Rasse und einer Klasse an. Im folgenden werden zunächst die Klassen erläutert:

Ritter - Hauptattribut (min. 15): Kraft

In diesem Spiel ist der Ritter der beste Kämpfer. Er kann jede Art Waffen und Rüstung benutzen und ist somit in der Lage, einem Gegner mehr Schaden zuzufügen als jeder andere Charakter.

Zu Beginn besitzt er das Talent 'Waffenmeister' und kann im Laufe des Spiels mehr Trefferpunkte erlangen als alle anderen Klassen (mit Ausnahme der Barbaren). Der Ritter kann nicht zaubern.

Paladin - Hauptattribute (min. 13): Kraft, Persönlichkeit, Ausdauer

Der Paladin ist ein guter Kämpfer, kommt dem Ritter aber nicht gleich. Er kann ebenfalls jede Waffengattung und jede Rüstungsart benutzen, hat jedoch weniger Trefferpunkte als der Ritter. Paladine beginnen mit dem Talent 'Kreuzritter' und der Fähigkeit, klerikale Sprüche zu benutzen.

Schütze - Hauptattribute (min. 13): Intellekt, Genauigkeit

Der Schütze kämpft ebensogut wie der Paladin. Er beginnt mit der Fähigkeit, magische Sprüche zu benutzen, dafür ist die Ausrüstung eingeschränkt. Er kann keine Rüstung tragen, die schwerer als ein Kettenhemd ist. Die Talente muß er sich während des Spiels erwerben.

Kleriker - Hauptattribut (min. 13): Persönlichkeit

Der Kleriker ist ein fairer Kämpfer, aber er darf keine spitzen oder scharfen Waffen benutzen. Dafür hat er aber doppelt so viele Spruchpunkte für Klerikersprüche zur Verfügung wie der Paladin. Der Kleriker besitzt zu Beginn ebenfalls keine weiteren Talente.

Zauberer - Hauptattribut (min. 13): Intellekt

Der Zauberer ist ein schlechter Kämpfer. Er kann ausschließlich Roben tragen und nur Stäbe und Dolche benutzen. Seine Sprüche sind jedoch die vernichtendsten im ganzen Spiel. Zauberer haben doppelt so viele Spruchpunkte wie Schützen und besitzen zu Beginn das Talent 'Kartografie'.

Dieb - Hauptattribut (min. 13): Glück

Diebe sind recht geschickt im Kampf, werden jedoch dadurch eingeschränkt, daß sie keine Rüstung benutzen können, die schwerer ist als ein Kettenhemd. Sie sind nicht in der Lage, Zauber zu sprechen, bedienen sich daher häufiger eines Schildes und einhändiger Waffen. Als Talent steht dem Dieb natürlich von Anfang an der 'Diebstahl' zur Verfügung.

Ninja - Hauptattribute (min. 13): Tempo, Genauigkeit

Natürlich ist der Ninja ein sehr guter Kämpfer, aber auch er ist in der Wahl seiner Rüstung sehr eingeschränkt. Er kann die meisten Waffen benutzen, ist aber auch hierbei teilweise eingeschränkt. Zweihändige Waffen sind zum Beispiel auf Stab und Naginata beschränkt. Ninja können nicht zaubern und besitzen als Talent den 'Diebstahl'.

Barbar - Hauptattribut (min. 15): Ausdauer

Der Barbar ist nicht ganz so gut im Kampf wie der Ritter, kommt ihm aber doch schon recht nahe. Er kann nur leichte Rüstungen tragen, aber fast alle Waffen benutzen. Weder kann er zaubern, noch besitzt er zu Beginn des Spiels ein zusätzliches Talent.

Druide - Hauptattribute (min. 15): Intellekt, Persönlichkeit

Druiden sind schlechte Kämpfer. Sie können auch nur leichte Rüstungen und einfache Waffen benutzen. Dafür können sie sich in einem begrenzten Rahmen der Sprüche der Kleriker und Zauberer bedienen. Als Anfangstalent besitzen sie den 'Orientierungssinn'. Sie haben doppelt so viele Spruchpunkte wie die Waldläufer.

Waldläufer - Hauptattribute (min 12): Intellekt, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo

Der Waldläufer ist ein recht guter Kämpfer und kann die meisten Waffen und Rüstungen benutzen. Er ist außerdem noch in der Lage, einen Teil der Sprüche sowohl der Zauberer als auch der Kleriker anzuwenden. Ein Waldläufer beginnt mit dem Talent 'Pfadfinder'.

Im folgenden werden die verschiedenen Rassen kurz beschrieben:

Menschen Was Menschen sind, sollte eigentlich klar sein. Sie beginnen das Spiel alle mit dem Talent 'Schwimmer'. Gegen Magie bringen sie nur wenig Widerstand auf.

Elfen Großwüchsige, schlanke Leute, die gewöhnlich recht gut im Umgang mit Magie sind. Elfen sind gegen einige Sprüche widerstandsfähig und geben gute Diebe und Zauberer ab. Sie sind nicht so zäh wie andere Rassen, denn sie tendieren zu geringeren Trefferpunktzahlen.

Zwerge Zwerge sind klein und ebenso kräftig wie stämmig. Sie können Sprüche etwas besser verkraften als Elfen, aber ganz besonders widerstandsfähig sind sie gegen Gift. Die besten Leistungen erbringen sie als Dieb oder Ritter. Sie sind besonders talentiert im Auffinden von geheimen Türen.

Gnome Gnome sind noch kleiner als Zwerge und nicht annähernd so zäh. Sie können sich zwar der Magie bedienen, haben aber nur sehr wenige Trefferpunkte. Zu Spielbeginn besitzen sie das Talent 'Orientierungssinn'.

Halb-Orks Sie sind eine Kreuzung aus Menschen und Orks. Keine andere Rasse ist zäher, es gibt aber auch keine Rasse, die dümmer ist. Halb-Orks geben gute Ritter und Barbaren ab. Sie können zwar Magie benutzen, sind aber ebenso schlecht auf diesem Gebiet wie beim Diebstahl.

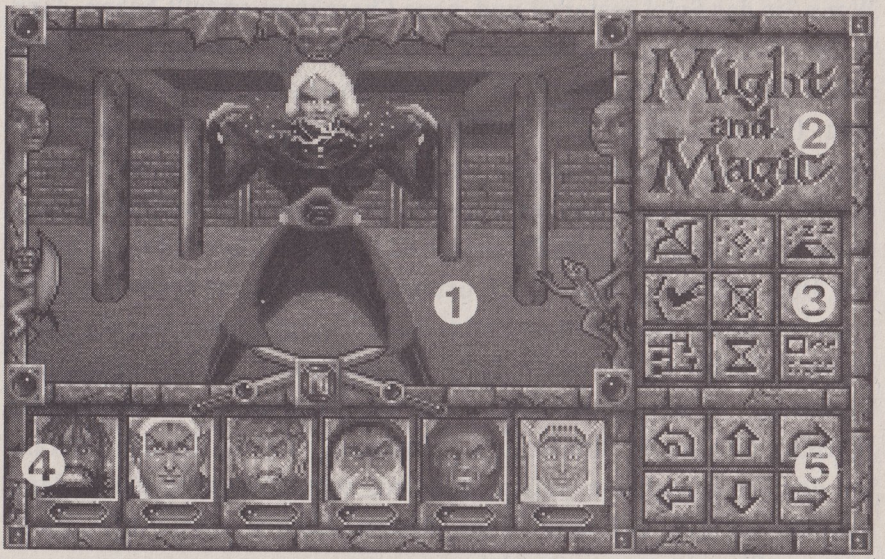
Die Zusammenstellung der Party

Wenn Sie das Spiel gestartet und neue Charaktere erstellt haben, dann müssen Sie diese nur noch gegen die vorgefertigten Charaktere austauschen. Dies ist sehr einfach. Sie müssen ins Gasthaus gehen und aus dem Gasthaus-Menü den Punkt 'Weg' anwählen. Dies geschieht entweder durch Anklicken mit der Maus oder einfach durch Drücken der Taste [W]. Danach können Sie einen der Charaktere anklicken (oder die entsprechende F-Taste drücken) und ihn somit aus der Party entlassen. Dies wird nötig sein, da die Gruppe höchstens aus sechs Personen bestehen kann. Für jeden so entlassenen Charakter können Sie einen neuen aufnehmen. Wiederum durch Anklicken oder durch Drücken der Tasten [1] - [4] können Sie dann einen der Charaktere, die Sie auf dem Bildschirm sehen, in Ihre Gruppe aufnehmen. Sollten Sie den Charakter, den Sie aufnehmen wollen, nicht auf dem Bildschirm sehen, dann müssen Sie sich mit den Cursor-Tasten (hoch / runter) die Bilder weiterer Charaktere anzeigen lassen.

Wenn Sie sich einen Charakter noch einmal ganz genau ansehen wollen, bevor Sie das Gasthaus verlassen, dann klicken Sie einfach das Bild des gewünschten Charakters der Party an, oder drücken Sie die entsprechende Funktionstaste. Der Charakter ganz links kann mit [F1] angewählt werden, der Charakter ganz rechts mit [F6]. Es wird dann eine komplette Übersicht über den Charakter, dessen Zustand und seine Ausrüstung angezeigt.

Falls Sie einen Charakter erschaffen haben, den Sie später wieder loswerden wollen, so können Sie auch dies im Gasthaus tun, indem Sie ihn

aus der Party entlassen und dann den 'Löschen'-Befehl anwählen. Der Charakter wird damit für immer aus dem Land von Xeen verbannt. Sobald Sie mit Ihrer Party zufrieden sind, brauchen Sie nur noch [ESCAPE] zu drücken und können sich ins Abenteuer stürzen.



1 **Das Anzeigefenster** Hier sehen Sie das gesamte Spielgeschehen und alle Monster, Gegenstände und Landschaften.

2. **Das Übersichtsfenster** Sofern einer Ihrer Charaktere das Talent 'Kartografie' oder den Spruch 'Magierblick' besitzt, können Sie hier eine Übersicht über den Standort Ihrer Party sowie der näheren Umgebung sehen. Klicken Sie das Fenster an, oder drücken Sie die Taste [=], um zwischen den zwei Darstellungsweisen hin- und herzuschalten.

3. **Die Spielsymbole** Durch Anklicken dieser Symbole oder durch Drücken der entsprechenden Tasten können Sie Ihre Charaktere verschiedene Tätigkeiten ausführen lassen. Die Tastaturbelegung hierfür finden Sie im folgenden Kapitel (Der Abenteuermodus).
4. **Die Bilder der Charaktere** Hier können Sie die Gesichter Ihrer Charaktere sehen. Der jeweilige Gesichtsausdruck gibt unter anderem Informationen über den Zustand der Person. Eine genaue Auflistung des Zustands und der mitgeführten Gegenstände des Charakters erhalten Sie, wenn Sie das jeweilige Bild anwählen.
5. **Die Richtungssymbole** Klicken Sie diese Symbole an, um Ihre Party durch die Umgebung zu lenken. Sie können hierfür auch die Cursor-Tasten auf der Tastatur benutzen.

DER ABENTEUERMODUS

Der Bildschirm ist in fünf Bereiche unterteilt: Das Anzeigefenster, das Übersichtsfenster, die Spielsymbole, die Charakterbilder und die Richtungssymbole. Der folgende Text gibt eine genaue Beschreibung der Bereiche sowie deren Funktion.

Das Anzeigefenster In diesem Fenster können Sie die ganze Handlung des Spiels beobachten. An den Rändern dieses Fensters befinden sich ein paar kleine 'Party-Helfer'. Jedes von diesen Wesen kann sich bewegen, um die Party zu warnen oder auf etwas hinzuweisen. Das geflügelte Wesen am linken Bildrand bewegt seine Flügel, wenn der Spruch 'Schweben' aktiv ist und die Party nicht mehr den Boden berührt. Besitzt eines Ihrer Partymitglieder das Talent 'Türenfinden', so winkt das Wesen am rechten Bildrand mit dem Arm, wenn Sie vor einer dünnen Wand bzw. vor einer Geheimtür stehen. Die Fledermaus am oberen

Bildrand bewegt den Mund, wenn die Party von Monstern beobachtet wird und einer der Charaktere das Talent 'Gefahrensinn' hat. Desweiteren finden sich am linken und rechten Bildrand noch zwei Köpfe, die aktiv werden, sobald der Hellseher-Spruch benutzt wird. Wird die Party dann vor eine Ja/Nein-Entscheidung gestellt, helfen die Köpfe bei der Entscheidungsfindung: Wird diese Entscheidung die Party zu einem Schatz führen, so nicken beide Köpfe. Erwartet die Gruppe ein Schatz und eine Falle, dann nickt einer und der andere verneint. Sollte die Entscheidung nur zu einer Falle führen, verneinen beide Köpfe. Außerdem befinden sich vier kleine Edelsteine in den Ecken des Fensters und ein großer Edelstein am unteren Bildrand. Die Steine in den Ecken färben sich grün, wenn bestimmte Schutzzauber aktiv sind. Der Stein oben links bei Schutz gegen Feuer, oben rechts bei Elektrizität, unten links bei Kälte und unten rechts bei Gift. Durch Anwählen des großen Edelsteins wird das Steuermenü aufgerufen. Lesen Sie das nächste Kapitel, um näheres darüber zu erfahren.

Das Übersichtsfenster Wenn niemand von der Party den Spruch 'Magierblick' benutzt oder das Talent 'Kartografie' besitzt, wird in diesem Fenster das Might and Magic Logo dargestellt. Das Talent 'Kartografie' läßt dort eine Karte erscheinen, die nur an den Stellen ausgefüllt ist, an denen Ihre Party auch schon war. Der Spruch 'Magierblick' läßt eine Karte der näheren Umgebung erscheinen, die vollständig ist, also auch die Orte zeigt, an denen die Party noch nicht gewesen ist. Sie können durch Anklicken des Fensters oder durch Drücken der Taste [=] zwischen diesen beiden Darstellungen hin- und herschalten.

Die Spielsymbole Unter dem Übersichtsfenster befinden sich neun Symbole, die Sie anwählen können, solange Sie sich im Abenteuermodus befinden (d.h. Sie sind nicht im Kampf). Die folgende Aufstellung

beschreibt die Funktionen der Symbole und zeigt die entsprechenden Tasten, die gedrückt werden müssen, wenn Sie über Tastatur spielen.

Schießen (S) Alle Mitglieder der Party, die Schußwaffen besitzen, schießen in Blickrichtung.

Zaubern (Z) Öffnet das Zauberspruchfenster. Nochmaliges Anwählen dieses Symbols in dem neuentstandenen Fenster bewirkt eine Auslösung des bereitstehenden Zaubers. Soll ein anderer Charakter zaubern, dann kann er direkt über die Charakterbilder am unteren Bildrand angewählt werden. Einen anderen Spruch können Sie auswählen, indem Sie 'Neu' anwählen. Dann erscheint eine Liste der für diesen Charakter verfügbaren Sprüche. Wählen Sie einen Spruch aus, indem Sie ihn anklicken oder mit den Cursor-Tasten anwählen und mit [ENTER] bestätigen. Der gewählte Spruch steht nun bereit.

Rast (R) Setzt die Treffer- und Spruchpunkte der Charaktere wieder auf ihre Höchstwerte, vorausgesetzt, daß für jeden noch mindestens eine Essensration zur Verfügung steht. Während einer Rast werden die meisten der aktiven Zauber wieder deaktiviert. Eine Rast dauert immer acht Stunden und sollte nicht in der Nähe von Monstern abgehalten werden, da dies meistens schädlich für die Gesundheit der Party ist.

Einschlagen (E) Dieses Symbol müssen Sie anwählen, wenn Ihre Party eine Tür oder eine dünne Wand einschlagen soll. Die Kraft der vordersten zwei Charaktere wird zusammengenommen und gemeinsam gegen das Hindernis eingesetzt. Wenn die Kraft groß genug ist, wird das Hindernis zerbrechen. Die Charaktere nehmen dabei geringfügig Schaden.

Verlassen (V) Hiermit kann ein Charakter zurück zum Gasthaus in Vertigo geschickt werden. Es muß mindestens ein Charakter in der Party bleiben.

Übersicht (U) Öffnet das Aufgabenfenster.
Lesen Sie dazu im Kapitel 'Aufgaben, Gegenstände & Notizen' nach.

Karte (K) Zeigt eine Karte von der Gegend, in der sich die Party augenblicklich befindet. In dieser Karte sind alle Orte eingezeichnet, an denen die Party gewesen ist, seit jemand das Talent 'Kartografie' erworben hat.

Info (I) Zeigt ein Fenster mit dem aktuellen Datum sowie eine Liste der Zaubersprüche, die im Moment aktiv sind.

Hilfe (H) Zeigt eine Kurzübersicht mit einer Liste des Besitzes sowie die Zustände der Charaktere.

WICHTIG! Ist im Anzeigefenster ein Objekt zu sehen, das sich auf dem gleichen Feld befindet wie die Party, dann kann dieses durch Drücken der Leertaste benutzt oder angesprochen werden.

Die Bilder der Charaktere Am unteren Rand des Bildschirms sind Abbildungen der Partymitglieder zu sehen. Man kann auf einen Blick ihren Zustand feststellen. Wenn sie kränklich aussehen, dann sind sie entweder vergiftet oder krank. Wenn sie aussehen, als wenn sie schlafen, dann sind sie bewußtlos oder schlafen tatsächlich. Unter jedem Bild befindet sich ein Edelstein. Diese Edelsteine sind eine Anzeige für Trefferpunkte. Sie sind grün, wenn der Charakter noch keine Trefferpunkte verloren hat und wechseln bei Punktverlust über Gelb und Rot nach Blau. Erhöht ein Charakter seine Trefferpunkte mit Magie, dann nimmt sein Edelstein eine silberne Färbung an.
Wenn Sie das Bild eines Charakters anklicken oder die entsprechende Funktionstaste drücken, dann wird eine detaillierte Beschreibung des Charakters angezeigt. Für genauere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel 'Das Personenfenster' nach.
Die Richtungssymbole In der rechten unteren Ecke des Bildschirms befinden sich die Richtungssymbole. Wenn Sie eine Maus benutzen, dann können Sie diese Symbole anklicken, um die Party zu bewegen. Die gebogenen Pfeile lassen die Party sich auf der Stelle um 90° drehen. Die waagerechten lassen die Party zur Seite gehen, ohne die Blickrichtung zu wechseln. Die Cursor-Tasten auf der Tastatur funktionieren genauso.
Wenn Sie per Tastatur die Party um 90° drehen wollen, müssen Sie die Taste [CONTROL] (auf deutscher Tastatur [Strg]) gedrückt halten und gleichzeitig die Cursor-Tasten (links /rechts) drücken.

DAS STEUERMENÜ

Wenn Sie den großen Edelstein am unteren Rand des Anzeigefensters anklicken oder die Tabulator-Taste drücken, erscheint das Steuermenü. Folgende Funktionen stehen dann zur Verfügung:

Geräusche (G) Schaltet die Soundeffekte an und aus.

Musik (M) Schaltet die Musik an und aus.

Laden/Load (L) Hiermit wird ein alter Spielstand geladen.

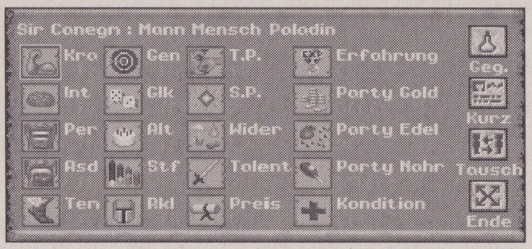
Speichern Disk (S) Speichert den aktuellen Spielstand. Das Spiel wird automatisch gespeichert, wenn Sie ein Gasthaus betreten.

Speichern als (P) Speichert den aktuellen Spielstand. Der Name des Spielstands kann vorher festgelegt werden.

Ende (E) Bricht das Spiel ab. Es wird wieder auf die DOS-Ebene geschaltet.

Hilfe von Mr. Wizard (W) Hiermit können Sie Mr. Wizard bitten, die Party in Sicherheit zu bringen. Er nimmt ALLE Edelsteine, die die Party besitzt und bringt die Charaktere nach Vertigo. Überlegen Sie es sich gut, bevor Sie diese Funktion anwählen.

DAS PERSONENFENSTER



Wenn Sie das Bild eines Charakters anklicken oder eine entsprechende Funktionstaste drücken, erscheint das Personenfenster. Für jedes Attribut des Charakters gibt es hier ein Symbol. Die Symbole können mit der Maus oder per Tastatur angewählt werden. Im letzteren Fall müssen Sie ein Symbol mit den Cursor-Tasten auswählen und mit der Taste [ENTER] die Auswahl bestätigen. Kraft, Intellekt, Persönlichkeit, Ausdauer, Tempo, Genauigkeit und Glück wurden bereits im Kapitel 'Erstellen der Charaktere' erläutert. Wenn Sie diese Symbole anklicken, erhalten Sie den aktuellen Wert, den maximal möglichen Wert sowie eine Einschätzung des aktuellen Wertes (Stufe). Außer den bereits erklärten Attributen sind noch weitere vorhanden:

Alter (Alt) Jeder Charakter beginnt das Spiel mit 18 Jahren. Durch Anwählen dieses Symbols öffnet sich ein weiteres, kleines Fenster mit mehreren Angaben. Hier finden Sie das Geburtsdatum des Charakters, sein natürliches Alter sowie sein tatsächliches Alter. Es kann passieren, daß ein Charakter älter ist als sein natürliches Alter besagt. Es gibt magische Sprüche, die ein vorzeitiges Altern hervorrufen. Mit zunehmendem Alter nehmen ein paar der anderen Attribute im Wert ab.

Stufe (Stf) Zeigt die aktuelle Stufe des Charakters, seine höchstmögliche Stufe sowie die Anzahl der Angriffe, die er pro Runde starten kann.

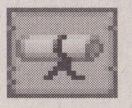
Rüstungsklasse (Rkl) Zeigt den aktuellen und den Maximalwert der Rüstungsklasse. Je höher der Wert ist, desto schwerer ist es für einen Gegner, dem Charakter Schaden zuzufügen.

Trefferpunkte (TP) Zeigt die aktuellen und die maximalen Trefferpunkte des Charakters.

Spruchpunkte (SP) Zeigt die aktuellen und die maximalen Spruchpunkte des Charakters.

Widerstand (Wider) Hier können Sie sehen, wie widerstandsfähig der jeweilige Charakter gegen die verschiedenen Sprüche und Elemente ist. Je höher der Wert, desto besser ist der Schutz. Eine 100 bedeutet jedoch nicht, daß der Charakter gegen einen Angriff immun ist, sondern besagt nur, daß der Angriff sehr wenig Wirkung zeigt.

Talente (Talent) Zeigt eine Liste der Talente, die der Charakter im Laufe des Spiels erworben hat.



Auszeichnungen (Ausz) Zeigt eine Liste der Auszeichnungen, die der Charakter im Laufe des Spiels gewonnen hat.

Erfahrung Zeigt die aktuellen Erfahrungspunkte des Charakters sowie die Punkte, die er noch benötigt, bis er in die nächste Stufe aufsteigen kann.

Party Gold Hier können Sie sehen, wieviel Gold die Party auf der Bank hat und wieviel sie bar mit sich führt.

Party Edel Entsprechend der Anzeige 'Party Gold'.

Party Nahr Zeigt, wie viele Nahrungseinheiten die Party mit sich führt und für wie viele Tage sie reichen.

Kondition Zeigt den Zustand des jeweiligen Charakters an. Hier können Sie erkennen, ob er eventuell krank ist oder unter einem Fluch leidet.

Gegenstände (Geg) - Taste [G] Mit Hilfe dieses Symbols können Sie eine Liste aufrufen, die den Inhalt des Gepäcks des Charakters zeigt. Näheres dazu im Kapitel 'Das Gepäckmenü'.

Kurzübersicht (Kurz) - Taste [K] Zeigt die Kurzübersicht über die Party. Hier werden nur die wichtigsten Punkte aufgeführt.

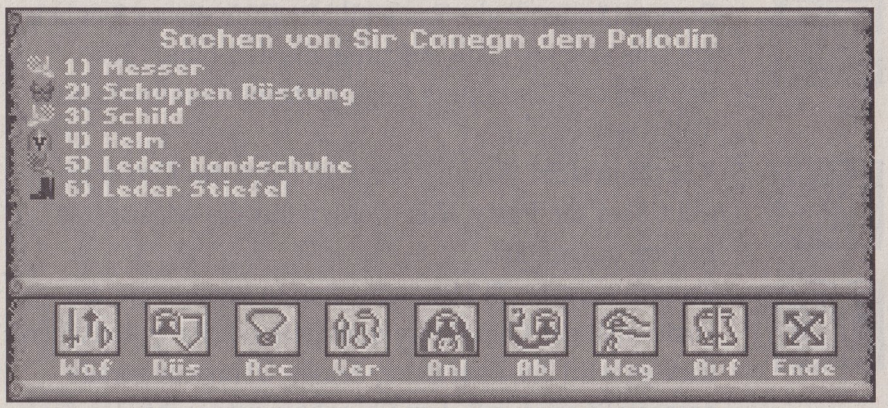
Tausch - Taste [T] Mit dieser Option können Sie die Positionen der Charaktere innerhalb der Party tauschen. Hierbei wird der Charakter, dessen Übersicht gerade dargestellt wird, mit dem Charakter getauscht, den Sie dann auswählen.

Ende - Taste [ESCAPE] Hiermit können Sie das Personenfenster wieder schließen.

Aufgaben, Gegenstände & Notizen

Wenn Sie im Abenteuermodus den Aufgabenbildschirm angewählt haben, werden Sie vor eine Auswahl von drei Möglichkeiten gestellt: Aufgaben, Notizen und Gegenstände. Wenn Sie 'Aufgaben' wählen, werden Ihnen alle Aufträge aufgelistet, mit denen die Party gerade beschäftigt ist. Der Punkt 'Notizen' zeigt Ihnen alle wichtigen Nachrichten, die die Party während des bisherigen Spielverlaufs erhalten hat. Der letzte Punkt listet die Gegenstände aus dem Gepäck der Party auf, die zur Beendigung des Spiels benötigt werden.

Das Gepäckmenü



Aus dem Gepäckmenü können Sie alle Waffen und Rüstungsgegenstände ersehen, die ein Charakter in seinem Gepäck hat. Es stehen dabei folgende Funktionen zur Verfügung:

Anlegen (A) Der Charakter kann hiermit eine Waffe, einen Gegenstand oder eine Rüstung anlegen, die er in seinem Gepäck hat. Vorher kann er dieses Gepäckstück nicht benutzen. Es ist nicht möglich, dem Charakter einen Gegenstand anzulegen, der nicht seiner Klasse entspricht. So kann ein Kleriker zum Beispiel kein Schwert anlegen, da er keine spitzen oder scharfen Gegenstände benutzen darf. Natürlich kann ein Charakter auch keine drei Schwerter oder elf Ringe anlegen.

Ablegen (L) Hiermit kann der Charakter einen Gegenstand, den er nicht mehr benutzen will, ablegen.

Weglegen (E) Der ausgewählte Gegenstand wird aus dem Gepäck entfernt. Der Gegenstand ist danach nicht mehr verfügbar und für immer verloren.

Waffen (W) Zeigt die Waffen, die der Charakter bei sich hat.

Rüstungen (R) Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.

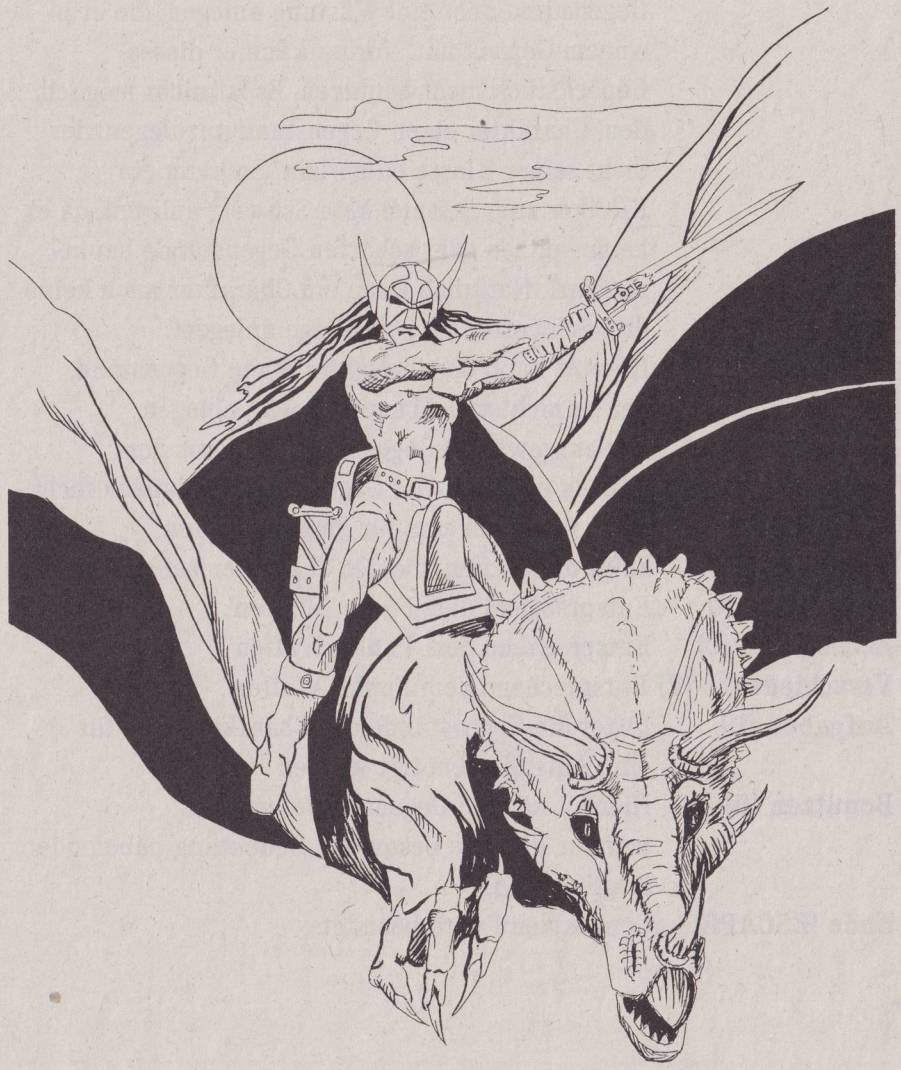
Accessoires (C) Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.

Verschiedenes (V) Entsprechend dem Punkt 'Waffen'.

Aufgaben (U) Listet die Gegenstände des Charakters, die für eine Aufgabe benötigt werden.

Benutzen (B) Hiermit können Gegenstände benutzt werden, die eine besondere Bedeutung haben oder magisch sind.

Ende (ESCAPE) Gepäckmenü wird beendet.



TALENTE

Talente sind zusätzliche Fähigkeiten, die die Charaktere während des Spiels erlernen können. Diese Fähigkeiten bewirken die verschiedensten Dinge, vom Finden versteckter Türen, bis hin zu besonderer Kampfkraft. Nicht alle Charaktere besitzen vom Beginn des Spiels an ein Talent, aber alle können so viele erwerben wie sie im Spiel angeboten bekommen.

Im folgenden sind die wichtigsten der Talente beschrieben:

Diebstahl Dieses Talent hilft einem Charakter beim Knacken von Schlössern an Schatztruhen und Türen. Diebstahl ist das einzige Talent, das noch verbessert werden kann, nachdem man es gelernt hat. Je besser ausgeprägt das Talent ist, desto erfolgreicher ist der Charakter bei seiner Anwendung.

Schwimmer Das Schwimmer-Talent erlaubt es einem Charakter, in tiefem Wasser zu schwimmen, solange er sich noch in der Nähe von Festland befindet. Damit die Party sich so durchs Wasser bewegen kann, müssen alle Charaktere dieses Talent besitzen.

Pfadfinder Mit diesem Talent ist es der Party möglich, durch einen dichten Wald zu ziehen. Dafür müssen aber mindestens zwei Charaktere das Talent besitzen.

Bergsteiger Sobald mindestens zwei Charaktere dieses Talent besitzen, kann die Party ihren Weg über Berge machen.

Kartografie Besitzt einer der Charaktere dieses Talent, so können Sie in der rechten oberen Ecke des Bildschirms eine Karte der Orte sehen, an denen die Party schon gewesen ist. Näheres dazu im Kapitel 'Abenteuermodus'.

Orientierungssinn Dieses Talent ist besonders nützlich. Es bewirkt, daß auf dem großen Edelstein am unteren Rand des Anzeigefensters die Himmelsrichtung angezeigt wird, in die die Party momentan blickt. Außerdem ist ein Pfeil auf der Übersichtskarte zu sehen, der ebenfalls die Blickrichtung der Party anzeigt.

Türen finden Läßt eines der Wesen am Rand des Anzeigefensters mit dem Arm winken, wenn eine dünne Wand bzw. eine Geheimtür in der Nähe ist.

Gefahrensinn Die Fledermaus am oberen Rand des Anzeigefensters bewegt ihr Maul, wenn die Party von Monstern beobachtet wird.

DER KAMPFMODUS

Auf ihren Wegen wird die Party vielen Monstern begegnen, die bekämpft werden müssen. Sobald Sie einen Kampf beginnen, werden die normalen neun Spielsymbole des Abenteuermodus durch die Kampfsymbole ersetzt:

Schnellkampf (K) Der Gegner wird mit den momentan eingestellten Schnellkampf Optionen bekämpft. Wenn Sie die Maustaste (oder die Taste [K]) gedrückt halten, wird der Kampf im Schnelldurchlauf geführt.

Zaubern (Z) Entspricht der Funktion im Abenteuermodus

Angreifen (A) Der Charakter bekämpft seinen Gegner mit der Waffe, die er gerade in der Hand hält.

Benutzen (B) Öffnet das Gepäckmenü und erlaubt es dem Charakter, Gegenstände zu benutzen, anzulegen oder abzulegen.

Fliehen (F) Wenn es möglich ist, dann läuft der Charakter in ein Versteck in der Nähe und kommt, nachdem der Kampf beendet ist, wieder zur Party zurück.

Parieren (P) Der Charakter versucht, den nächsten Angriff eines Gegners abzublocken, sofern es ihm möglich ist.

Optionen (O) Hier können die Schnellkampf-Optionen eingestellt werden. Der Charakter kann angreifen, einen bereitstehenden Spruch anwenden, parieren oder fliehen.

Info (I) Entspricht der Funktion im Abenteuermodus.

Hilfe (H) Entspricht der Funktion im Abenteuermodus.

Wenn der Kampf beginnt, wird der schnellste Charakter der Party optisch hervorgehoben. Sie können dann eine von den oben genannten Funktionen anwählen. Nachdem Sie dies getan haben, wird der nächste Charakter hervorgehoben, u.s.w.

Immer, wenn ein Gegner getroffen wird, erscheint ein roter Fleck auf dem Bildschirm. Je größer der Fleck, desto mehr Schaden hat der Gegner abbekommen. Hat der Charakter einen Zauberspruch oder einen magischen Gegenstand benutzt, kann es sein, daß der Fleck als Feuerstrahl, als Blitz oder etwas Ähnliches zu sehen ist.

ZAUBERSPRÜCHE

Kleriker, Druiden, Zauberer, Waldläufer und Schützen sind in der Lage, Sprüche anzuwenden. Die mächtigsten Spruchbenutzer sind Zauberer und Kleriker. Danach folgen die Druiden, dahinter Paladine, Schützen und Waldläufer.

Das Benutzen von Sprüchen erfordert Spruchpunkte und in einigen Fällen sogar Edelsteine. Die Anzahl der Spruchpunkte eines Charakters wird zum Teil durch eines der folgenden Attribute bestimmt: Intellekt bei Zauberern und Schützen, Persönlichkeit bei Klerikern und Paladinen. Bei Druiden und Waldläufern sind es sowohl Intellekt als auch Persönlichkeit, die einen Einfluß auf die Spruchpunkte haben. Druiden und Waldläufer können Sprüche nur bis zu einem bestimmten Grad benutzen.

Man unterteilt die Sprüche in Kleriker- und Zauberersprüche. Die klerikalen Sprüche befassen sich hauptsächlich mit Heilung und Schutz. Die meisten Sprüche der Zauberer hingegen sind offensiv oder zweckmäßig. Zauberer und Schützen können nur die Sprüche der Zauberer anwenden. Kleriker und Paladine können nur Klerikersprüche benutzen. Druiden und Waldläufer können zwar beide Kategorien, jedoch nur in begrenztem Maße benutzen.

Eine vollständige Erläuterung aller Sprüche haben wir absichtlich nicht hier eingefügt. In Vertigo werden Sie einige gute Anfängersprüche in der Gilde bekommen können. Ebenfalls bekommen Sie dort Erklärungen dafür. Aber nicht alle Sprüche, die es in dem Spiel gibt sind in Gilden erhältlich. Einige werden Sie nach und nach im Spiel entdecken. Im folgenden finden Sie eine Auflistung einiger Sprüche, die Sie schon recht früh im Spiel bekommen werden.

Name: Licht
Benutzer: Kleriker und Zauberer Preis: 1 SP
Wirkung: Party Erfüllt dunkle Räume mit einem stetigen, sanften Licht, bis der Tag anbricht, oder bis die Party rastet.

Name: Wecken
Benutzer: Kleriker und Zauberer Preis: 1 SP Wirkung: Party Weckt alle Partymitglieder, die im Moment schlafen.

Name: Erste Hilfe
Benutzer: Kleriker Preis: 1 SP
Wirkung: 1 Partymitglied Heilt auf magische Weise 6 Trefferpunkte eines Charakters.

Name: Faust
Benutzer: Kleriker Preis: 2 SP
Wirkung: 1 Gegner Verpasst dem Gegner einen leichten Schlag, der ihm 6 Trefferpunkte nimmt.

Name: Magischer Pfeil
Benutzer: Zauberer Preis: 2 SP
Wirkung: 1 Gegner Feuert ein magisches Geschoß auf den Gegner, das ihm 8 Trefferpunkte abzieht.

Name: Schlaf
Benutzer: Zauberer Preis: 3 SP und 1 Edelstein
Wirkung: 1 Feld Läßt eine Gruppe von Gegnern schlafen, bis die Wirkung des Spruchs nachläßt, oder sie von der Party vernichtet wurde.

Wichtige Orte

In den Städten finden sich bestimmte Orte, die für das Spiel eine besondere Bedeutung haben:

1. Gasthaus Hier können Sie Charaktere erstellen, löschen, in die Party aufnehmen und aus der Party entlassen. Außerdem kann hier Nahrung gekauft werden, und es gibt Gerüchte zu hören.

2. Tempel Im Tempel können die Charaktere von allen Leiden geheilt werden, die sie befallen. Aber es hat auch alles seinen Preis. Außerdem erteilen die Kleriker hier Segen, wenn man sich großzügig zeigt und Geld spendet.

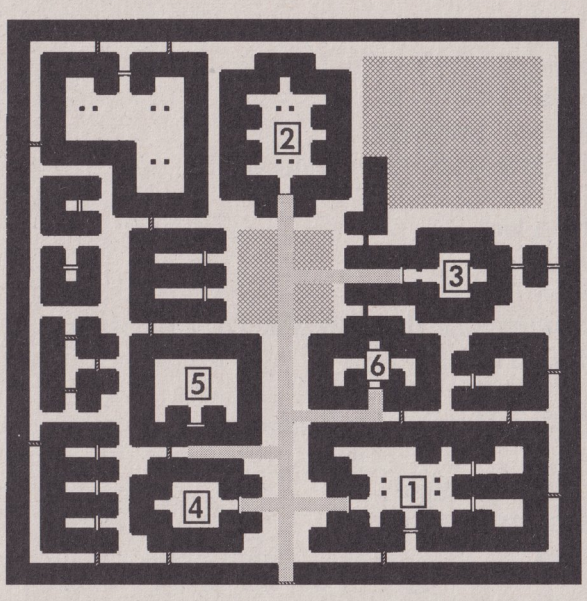
3. Bank Das gesammelte Geld und die Edelsteine können hier sicher aufbewahrt werden. Für beides gibt es Zinsen.

4. Schmiede Hier kann mit Waffen und Rüstungen gehandelt werden. Sowohl Kauf als auch Verkauf sind möglich. Außerdem kann beschädigte Rüstung hier repariert werden.

5. Trainingslager Wenn die Charaktere genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, können sie hier durch Training in höhere Stufen aufsteigen.

6. Gilde Mitglieder der Gilde können hier Sprüche und Informationen über Sprüche kaufen.

KARTE VON VERTIGO



Säulen ::

Wiese

Straße

Tür

Offene Tür

Gitter

Wand

CREDITS

Entwurf und 'Regie'
Jon VanCaneghem
Programmiert von
Mark Caldwell; Dave Hathaway
Programmierung von Musik und Geräuschen
Todd Hendrix
Musik komponiert von
Tim Tulley
Computergrafiken
Louis Johnson; Jonathan P. Gwyn; Bonnie Long-Hemsath
Julia Ulano; Ricardo Barrera
Texte von
Paul Rattner; Debbie Murphy; Jon VanCaneghem
Produktion
Richard Espy; Scott McDaniel
Handbuchillustrationen von
Mike Winterbauer

Deutsche Version
Übersetzung
Rüdiger Prang; Jörg Gräfingholt
Lektorat (Handbuch)
Annette Khartabil
Satz und Litho
„schaff'MEISTER...!" Düsseldorf
Synchronstimmen
Willi Bäcker; Alexander Bohl; Thomas Brockhage; Björn Brost;
Thomas Buchhorn; Susanne Dieck; Jörg Gräfingholt;
Bernd Heuckendorf; Dirk Lichtweiss; Heinz Lietzow;
Petra Orlovius; Chris Schmitz; Michael Volz

Notizen

Notizen